> User interface
> Material/Rendering
> PHOENIX TOOLS
> from SOFTIMAGE Web
> File format
> MentalRay/Shader
> DNT
> Others
> Modeling
> Particle
> SDK-Saaphire
> Animation
> Install
> SDK-MentalRay

SOFTIMAGE 3D FAQ&Tips

Translucentシェーダーの使用方法

ライトがサーフェースの後ろにある場合に、光が透けて見える様子を表現できるマテリアルシェーダです。

【 Parameter解説 】

- Translucency
  オブジェクト全体の明るさの調整
- Mappable
  透明マッピングで明るさの調整ができます。
  2DTexture,3DTextureで透明マッピングをしておくと、透明にした部分が明るくなります。
- Defeat Transparency
  mappableがONのときに透明マッピングを無効にします。

◆ サンプルシーンの作成

1. 最終フレームを10にしておきます。
2. Get > Primitive > Cube : Length = 16
   これにあとで translucent shader をつけます。
   (これをcube1とします)
3. Light > Define
   Shadows : Type -> Raytraced, Umbra Intensity = 0
   (このライトをlight1とします)
4. このライトを移動します。
   Translate Z = -5.0
5. Matter : Preview > Setup
   Preview Render -> mental ray
   Anti-Aliasing -> On
6. Perspective View にマウスのカーソルを入れ、キーボードの a を押す。これでcube全体が見えるようになります。

7. 確認用のcube(cube2とします。これは後の方で利用します。)
   Get > primitive > cube : Length = 17
   Scale Z = 0.05
   Trans Z = -7
8. Matter : Material で真っ赤にします。
   Shading Model -> constant
   Diffuse (R,G,B) = (1.0, 0.0, 0.0)
9. Preview > All してみます。ライトがcubeの中にあるので黒っぽいcubeになって見えています。
10. cube1を選択してシェーダをつけます。
    Matter : Material
    Material Shaderにチェックをつける
    Shader_LibからMatterの下の translucent をloadします。
11. Preview > All
    今度はcube1が明るく見えます。

    *** ちょっと手を加えます ***

12. light1の光の届く範囲を調整します。light1を選択してからLight > Edit : Start Fall off = 10, End Fall off = 20
13. Preview > All
    こんどはcube1の角の部分が中央の部分に比べて暗くなります。

    *** 影をcube1に落とすオブジェクトを用意します ***

14. Get > Primitive > circle : Curve Type = B-spline
    (これをcircle1とします)
    translate Z = 4.0
15. Get > primitive > sphere : Radius = 1
    (これをsphere1とします)
16. Motion : Path > Pick Pathで circle1をピックします。
    パラメータはそのままでOK
17. Matter : Preview > All すると今度は影が見えます。
    ちなみにtranslucent shader をつけていなければこのsphere1の影は見えません。
    影がはっきりしていたのでぼかします。
18. Light1を選択してから Light > Edit
    AreaLightにチェックをつける
    Area Sampling U,Vともに -> 10
19. Scale (x,y,z,) = (4, 4, 4) してエリアを広げる
20. Preview > All するとぼけた影が写されているのが見えます。

    *** sphere1とlight1の距離が変わるようにする。***

21. circle1を選択し、frontviewでみたときに左の3つのpointにTagをかけます。
22. TAGモードでTranslateのメニューの左肩の部分(数値入力)をクリックして(X, Y, Z) -> (3.0, 0.0, -5.0) として Add をクリックします。
23. MentalrayでRenderingして結果をFlipbookでみてみましょう。

    *** Textureをつかう ***

24. Cube1を選択し、Texture > 2D Global

Picture ： SI_Material_libのPICTURESのFUNNIESの下のapproved
Ambient,Diffuse -> 0.0 (絵が見えないようにするため)
Transparency = 1.0

25. Preview > All いまはただ単に透明マッピングされただけです。
後ろに置いた赤いcube2が見えています。
26. Enterキーを押し、MATERIAL_SHADERSの中にある translucent1 をダブルクリック
Mappable (From Transparency)とDefeat Transparency にチェックをつける
27. 全部閉じてからPreview > All して結果を確認してみてください。

≪ Back / Top ▲

"SOFTIMAGE 3D / FAQ&Tips"の内容に関するお問い合わせは、ユーザーIDをご記入のうえ、support@cg.comtec.daikin.co.jpまでお願い致します。

Links ▶ ダイキン工業株式会社 ▶ 電子システム事業部

Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.

Last updated June 01, 2001. *Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.*
www-admin@comtec.daikin.co.jp